

⑨ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭62-53686

⑤ Int.Cl.⁴

A 63 H 3/36
3/02
3/04

識別記号

庁内整理番号

7339-2C
7339-2C
Z-7339-2C

⑬ 公開 昭和62年(1987)3月9日

審査請求 未請求 発明の数 1 (全4頁)

⑭ 発明の名称 芯入りぬいぐるみ玩具

⑮ 特 願 昭60-192971

⑯ 出 願 昭60(1985)8月31日

⑰ 発 明 者 古 谷 隆 東京都葛飾区青戸4丁目19番16号 株式会社タカラ内
⑱ 出 願 人 株式会社 タカラ 東京都葛飾区青戸4丁目19番16号
⑲ 代 理 人 弁理士 瀬川 幹夫

明 細 書

1. 発明の名称

芯入りぬいぐるみ玩具

2. 特許請求の範囲

下記構成の芯材を備えることを特徴とする芯入りぬいぐるみ玩具。

(イ) 上記芯材は複数の平行な金属芯線を合成樹脂製の帯状体の内部に埋設してなること。

(ロ) 上記芯材をぬいぐるみ玩具の内部に設けたこと。

発明の詳細な説明

3. 発明の名称

(産業上の利用分野)

この発明は芯入りぬいぐるみ玩具に関する。

(従来技術)

一般に、この種のぬいぐるみ玩具は芯を用いることにより姿勢、形態を保持することができる。ところが、従来の芯材は断面が略円形の針金等であるから、芯材はどのような方向にも曲げることができる。しかし、人間、動物の胴体、四肢は関節によって曲げ方向が決まってお

り、一定の方向にしか曲げられない。

また、従来の芯材は曲げることはできるが、ぬいぐるみ玩具の上からねじることにはできない。したがって、ぬいぐるみ玩具の一部をねじってもすぐに元の状態にもどってしまう。これに対して、人間や動物は胴体、手足、頭部等を自由にねじることができ、ねじれ状態を保持することができる。

このように、従来の芯材では簡単に不自然な姿勢や形態となってしまうたり、ねじれ状態を保持できないという欠点があった。

(発明の技術的課題)

この発明は上記事情に鑑みてなされたものであって、特に簡単な構造によって曲げ方向を限定することのできるほか、ねじれ状態を保持することができる芯入りぬいぐるみ玩具を提供することをその技術的課題とする。

(課題を解決するための手段)

上記課題を解決するため、この発明に係る芯入りぬいぐるみ玩具は、下記構成の芯材を備え

ることを特徴とする。

(イ) 上記芯材は複数の平行な金属芯線を合成樹脂製の帯状体の内部に埋設してなること。

(ロ) 上記芯材をぬいぐるみ玩具の内部に設けたこと。

(発明の作用、効果)

上述のように、芯材は複数の平行な金属芯線を合成樹脂製の帯状体の内部に埋設してなるものであるから、その曲げ方向は一定の方向に限定される。つまり、上記帯状芯材はその表裏方向には自由に曲げることができるが、巾方向には非常に曲げにくい。したがって、これをぬいぐるみ玩具の内部に設けたときは、該四肢部の動きも上記芯材の曲げ可能方向に限定される。

また、上記芯材は帯状であるから、ぬいぐるみ玩具の芯材の上に設けられた肉付け用部材との接触抵抗が大きい。このため、肉付け用部材をねじったときに帯状芯材もこれに従ってねじられる。ところで、帯状芯材には平行な複数の金属芯線が設けられているから、ねじった場

ている。そして、上記芯材5はぬいぐるみ玩具Aの頭部の芯として、芯材3、4は両手、両脚の芯として、さらに芯材3、4の結束部は胴体の芯として構成されている。

なお、芯の構成は上述の例に限定されない。

上記芯1を構成する各芯材3、4、5は、第2図に示すように、二本の平行な金属芯線7、8を合成樹脂製の帯状体9の内部に埋設してなるもので、上記芯線7、8の周囲はさらに合成樹脂製の被覆材10で被覆されている。しかし、必ずしも被覆材10は必要ではない。また、芯線は二本以上あってもよい。

このような構成の芯材としては電線材にも同じ構造のものがあるから、これを利用してよい。

ぬいぐるみ玩具Aの芯材を上述のように構成したことにより、次のよう効果を得ることができる。

まず、芯材3、4、5はそれぞれ二本の平行な金属芯線7、8を合成樹脂製の帯状体9の内

合、その塑性によりねじれ状態が保持される。したがって、ぬいぐるみ玩具のぐるみ玩具の一部をねじったとき、そのねじれ状態は保持される。

上述のように、この発明によれば、ぬいぐるみ玩具はそれが表わす人間や動物の本来の動きに従った動きを達成することができる。

(実施例)

以下、図面によって本発明の実施例について説明する。

第1図において符号Aは芯入りぬいぐるみ玩具を示す。この芯入りぬいぐるみ玩具Aは芯1と芯1の周囲の肉付け用部材2とから構成されている。

上記芯1は2本の長い金属製芯材3、4と短い芯材5とを結束材6によって結束してなるもので、各芯材3、4、5の先端3a、4a、5aにはこれがぬいぐるみ玩具の外にとび出さないように合成樹脂製キャップ6が固定され、これによって芯材3、4、5の端末処理が施され

部に埋設してなるものであるから、その曲げ方向は一定の方向に限定される。つまり、上記帯状芯材3、4、5はその表裏方向には自由に曲げることができるが、巾方向には非常に曲げにくい。したがって、これをぬいぐるみ玩具Aの四肢部内に設けたときは、該四肢部の動きも上記芯材の曲げ可能方向に限定される。

このことを第3図(a)(b)によって説明すると、上記芯材と同じ構成の帯状芯材11は同図(a)のイ方向には曲りやすく、ロ方向には曲りにくい。ところで、例えば人間のひざ部分12aはイ方向には曲っても、ロ方向には曲らないから、芯材11の曲げ性とぬいぐるみ玩具のひざ部分の曲げ性とは一致する。したがって、上記芯材3、4、5をぬいぐるみ玩具Aの脚部に埋設するときも、上述のように芯材の巾方向と脚部の左右方向が一致するようにするとぬいぐるみ玩具Aの動きは非常に実物に近くなる。

また、上記芯材3、4、5は帯状であるから、ぬいぐるみ玩具Aの肉付け用部材2との接

触抵抗が大きい。このため、肉付け用部材2をねじったときに帯状芯材3、4、5もこれに従ってねじられる。ところで、帯状芯材3、4、5には平行な複数の金属芯線7、8が設けられているから、ねじった場合、その塑性によりねじれ状態が保持される。したがって、ぬいぐるみ玩具のぐるみ玩具Aの一部をねじったとき、そのねじれ状態は保持される。

このことを第4図(a)(b)によって説明すると、上記芯材と同じ構成の帯状芯材11はねじったときに内部の芯線の塑性により、同図(b)のようにじり状態がそのまま保持される。例えば人間の手13は図のように容易にねじれ、その状態を保持することができるわけであるから、上記芯材を手に限らず、顔部、胴体部、四肢部に用いることにより、ねじれ状態を保持することができる。

したがって、上述のぬいぐるみ玩具Aによれば、それが表わす人間や動物の本来の動きに従った動きを達成することができ、リアル性を

向上させることができる。

4. 図面の簡単な説明

第1図はこの発明に係る芯入りぬいぐるみ玩具の要部斜視図、第2図は芯材の一部拡大斜視図であり、第3図(a)(b)及び第4図(a)(b)はそれぞれ芯材の曲げ、ねじれ状態の説明図である。

符号A…芯入りぬいぐるみ玩具、1…芯、2…肉付け用部材、3、4、5…芯材、7、8…芯線、9…帯状体

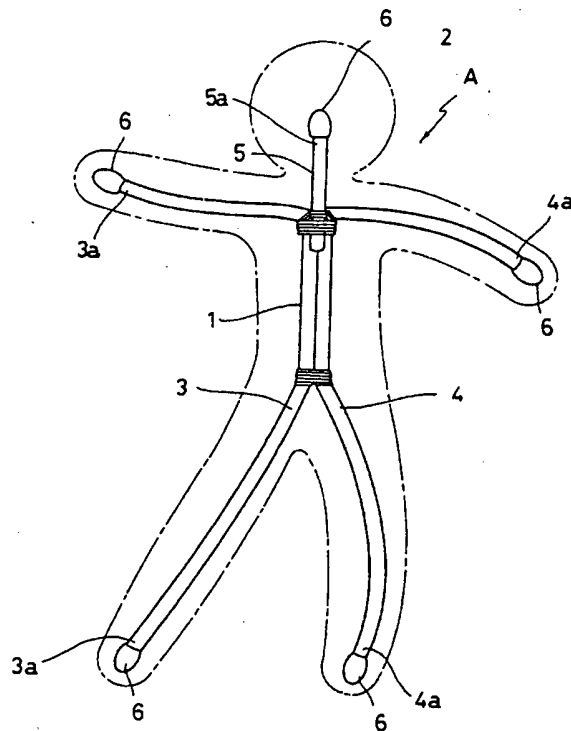
特許出願人

株式会社 タカラ

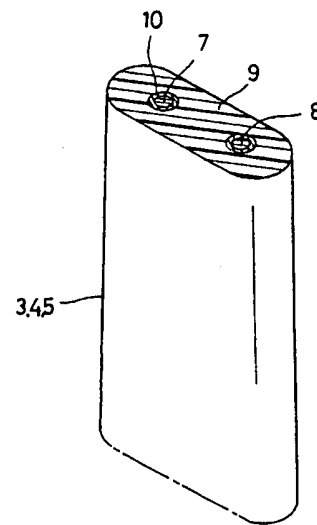
代理人

弁理士 瀬川 幹夫

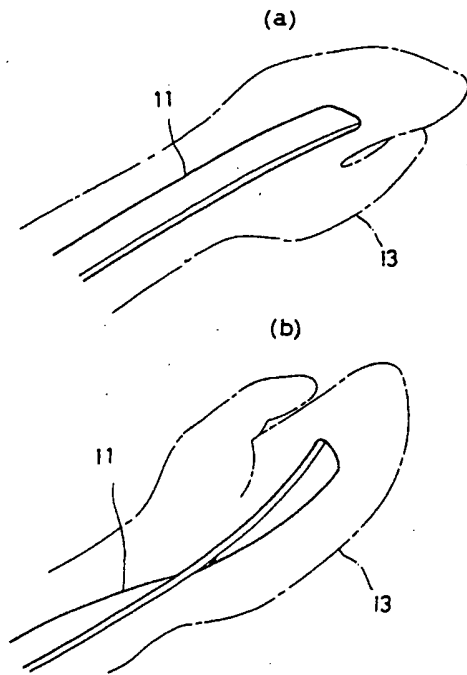
第 1 図



第 2 図



第 4 図



第 3 図

